



PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN UI/UX BAGI SANTRI PONDOK PESANTREN AL MUMTAZ DALAM PENGEMBANGAN WEBSITE DAN SISTEM INFORMASI

Joang Ipmawati¹, Septian Rico Hernawan², Feri Febria Laksana³

¹Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, Email: joang@unu-jogja.ac.id

²Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta

³Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta

*email koresponden: joang@unu-jogja.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.62567/jpi.v2i1.1118>

Abstract

The UI/UX (User Interface/User Experience) design training at Pondok Pesantren Terpadu Al Mumtaz aimed to enhance the skills of participants, particularly the santri and students of Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, in designing effective and responsive user interfaces. This workshop was part of a community service program to support the development of digital websites and information systems within the pesantren environment. The training activities included an introduction to the basic concepts of UI/UX, hands-on wireframe creation, and the evaluation of application designs relevant to the needs of the pesantren. The results of the training showed an improvement in participants' understanding of the principles of user interface design, although the main challenge faced was translating theory into more complex and interactive designs. Evaluation of the designs produced showed the need for further development in interactivity and functionality to enhance the user experience. As a follow-up, it is recommended to conduct advanced training to deepen participants' skills in designing more sophisticated and responsive digital applications. This workshop contributed positively to the digitalization of Pondok Pesantren Al Mumtaz and is expected to continue in enhancing the quality of management and services at the pesantren through technology.

Keywords: UI/UX Design, User Interface Design, Technology Training.

Abstrak

Pelatihan desain UI/UX (User Interface/User Experience) di Pondok Pesantren Terpadu Al Mumtaz bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta, terutama santri dan mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, dalam merancang antarmuka pengguna yang efektif dan responsif. Workshop ini diselenggarakan sebagai bagian dari program pengabdian masyarakat untuk mendukung pengembangan website dan sistem informasi berbasis digital di lingkungan pesantren. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari pengenalan konsep dasar UI/UX, praktik pembuatan wireframe, dan evaluasi desain aplikasi yang relevan dengan kebutuhan pesantren. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna, meskipun tantangan utama yang dihadapi adalah dalam menerjemahkan teori ke dalam desain yang lebih kompleks dan interaktif. Evaluasi terhadap desain yang dihasilkan menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut dalam hal interaktivitas dan fungsionalitas untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk melakukan pelatihan lanjutan guna memperdalam keterampilan peserta dalam



merancang aplikasi digital yang lebih canggih dan responsif. Workshop ini memberikan kontribusi positif terhadap digitalisasi Pondok Pesantren Al Mumtaz dan diharapkan dapat terus berlanjut dalam meningkatkan kualitas pengelolaan dan layanan pesantren berbasis teknologi.

Kata Kunci: UI/UX Design, Desain Antarmuka Pengguna, Pelatihan Teknologi.

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin maju, teknologi informasi memainkan peran yang sangat penting dalam hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bidang yang menjadi perhatian utama dalam pengembangan aplikasi digital adalah desain User Interface (UI) dan User Experience (UX). Lebih dari sekadar tampilan visual, UI/UX yang baik mampu mendukung efektivitas interaksi dan hasil belajar. (Kwak et al., 2024) menyoroti pentingnya pendekatan berpusat pada pengguna dalam konten edukasi berbasis AI, sementara (Ersania et al., 2025) menunjukkan bahwa desain animasi edukatif yang tepat dapat meningkatkan konsentrasi anak berkebutuhan khusus. Tantangan dalam pembelajaran UI/UX juga ditemukan di tingkat pendidikan tinggi (Nuchitprasitchai et al., 2024), sehingga dibutuhkan pendekatan seperti Design Thinking dalam perancangannya ((Syukur et al., 2024)). Bahkan di luar sektor pendidikan, UI/UX terbukti mampu meningkatkan kualitas layanan informasi, seperti pada sektor pariwisata (Firmansyah et al., 2023). Oleh karena itu, kajian lebih lanjut tentang UI/UX dalam pendidikan sangat relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran digital yang efektif dan inklusif.

Pondok Pesantren Terpadu Al Mumtaz, sebagai lembaga pendidikan berbasis Islam, juga tidak terlepas dari kebutuhan akan teknologi untuk mendukung aktivitas akademik dan administrasi. Website dan sistem informasi berbasis digital yang efisien sangat penting untuk meningkatkan kualitas manajemen pesantren dan mempermudah akses informasi bagi santri, pengurus, serta masyarakat umum. Namun, desain aplikasi yang baik tidak hanya mengandalkan fungsi teknis, tetapi juga membutuhkan perencanaan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, yang menjadi fokus utama dalam pelatihan ini.

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan kepada santri Pondok Pesantren Al Mumtaz dalam bidang desain UI/UX. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang website dan sistem informasi yang lebih user-friendly dan efisien, sekaligus memberikan pemahaman mengenai pentingnya desain yang baik dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Melalui workshop ini, peserta diharapkan dapat menguasai prinsip-prinsip dasar UI/UX design, serta mampu menerapkannya dalam pembuatan aplikasi dan website yang dapat mendukung pengelolaan pesantren.

Dengan latar belakang tersebut, pengabdian ini juga sejalan dengan upaya Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta untuk berkontribusi dalam pengembangan sumber daya manusia, khususnya dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan pendidikan, seperti di Pondok Pesantren Al Mumtaz.



2. METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini mengadopsi pendekatan partisipatif dan praktis yang berfokus pada pemberian pengetahuan, keterampilan, serta pemecahan masalah nyata di lapangan (Rahman, 2021). Pelatihan UI/UX Design dilaksanakan dengan menggabungkan pengenalan teori dasar, praktek langsung, dan evaluasi hasil desain. Secara rinci, metode pelaksanaan pengabdian ini mencakup beberapa tahapan berikut:

a. Persiapan Kegiatan

- 1) Identifikasi Kebutuhan: Sebelum pelaksanaan, dilakukan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh Pondok Pesantren Terpadu Al Mumtaz terkait dengan desain aplikasi dan website mereka. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan nyata dan konteks pesantren.
- 2) Penyusunan Materi: Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang mencakup teori dasar UI/UX design, teknik-teknik desain antarmuka, serta aplikasi desain menggunakan perangkat lunak yang relevan (misalnya Figma, Adobe XD, atau Sketch).

b. Pelaksanaan Workshop

- 1) Pengenalan Konsep UI/UX: Kegiatan dimulai dengan sesi pengenalan konsep dasar UI/UX design, yang mencakup prinsip-prinsip desain, pentingnya pengalaman pengguna (UX), serta bagaimana antarmuka pengguna (UI) dapat memengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi dan website. Materi ini disampaikan secara interaktif untuk memastikan pemahaman yang baik.
- 2) Simulasi Perancangan Desain: Peserta diajak untuk melakukan praktik langsung dalam merancang desain aplikasi menggunakan alat desain digital. Peserta dibimbing dalam membuat wireframe dan sketsa desain yang mempertimbangkan kebutuhan pesantren dan karakteristik penggunanya.
- 3) Diskusi dan Kolaborasi: Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan desain mereka dengan sesama peserta dan fasilitator. Diskusi ini bertujuan untuk memberikan feedback konstruktif, serta mendorong peserta untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam mendesain aplikasi yang lebih user-friendly.

c. Evaluasi dan Umpan Balik

- 1) Evaluasi Hasil Desain: Pada akhir workshop, peserta diminta untuk mempresentasikan hasil desain mereka. Evaluasi dilakukan dengan melihat aspek interaktivitas, aksesibilitas, serta kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna Pondok Pesantren. Umpan balik diberikan oleh fasilitator dan sesama peserta untuk membantu memperbaiki dan menyempurnakan desain.
- 2) Pengujian Pengalaman Pengguna (User Testing): Meskipun tidak menghasilkan prototipe aplikasi fungsional, simulasi pengujian pengalaman pengguna dilakukan dengan menguji kemudahan navigasi dan interaksi pada desain wireframe yang



dihasilkan. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal tentang sejauh mana desain yang dibuat dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

d. Tindak Lanjut dan Pengembangan

- 1) Penyusunan Rencana Pengembangan: Berdasarkan evaluasi hasil workshop, tim pengabdian merencanakan tindak lanjut dalam bentuk pelatihan lanjutan yang lebih mendalam untuk memperkenalkan peserta pada fitur interaktif dan teknik desain yang lebih kompleks. Rencana pengembangan sistem informasi Pondok Pesantren juga akan mencakup integrasi database dan pembuatan prototipe aplikasi yang lebih terintegrasi dengan sistem yang ada.
- 2) Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan: Untuk memastikan keberlanjutan pengabdian ini, dilakukan monitoring terhadap implementasi desain yang dihasilkan, serta evaluasi kembali terhadap fungsionalitas aplikasi yang dikembangkan.

e. Pendekatan Partisipatif

- 1) Keterlibatan Peserta: Sepanjang kegiatan pengabdian, peserta dilibatkan aktif dalam setiap tahap proses, dari perencanaan hingga evaluasi. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun rasa kepemilikan dan partisipasi aktif dari peserta terhadap proses desain yang mereka buat.
- 2) Kolaborasi Tim Pengabdian dan Peserta: Selain fasilitator, peserta juga didorong untuk berbagi ide dan bekerja sama dalam mengembangkan solusi desain yang sesuai dengan konteks Pondok Pesantren. Kolaborasi ini menciptakan ruang bagi pembelajaran bersama yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis dan pemecahan masalah.

f. Metode Pengajaran

- 1) Pembelajaran Aktif: Metode pembelajaran yang digunakan berfokus pada pembelajaran aktif, di mana peserta tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui latihan praktis, diskusi, dan feedback. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk belajar dari pengalaman langsung dan memperkuat pemahaman mereka tentang desain UI/UX.
- 2) Pendekatan Problem-Based Learning (PBL): Peserta diajak untuk merancang solusi desain berdasarkan masalah nyata yang dihadapi Pondok Pesantren. Pendekatan ini mendorong peserta untuk berpikir kritis, mengidentifikasi masalah, dan menemukan solusi desain yang efektif sesuai dengan konteks mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan workshop UI/UX Design di Pondok Pesantren Terpadu Al Mumtaz menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta mengenai desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Hasil kegiatan ini dibagi menjadi beberapa bagian utama sebagai berikut:

- 1) Peningkatan Pemahaman Konsep UI/UX



Sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terkait prinsip-prinsip dasar UI/UX. Setelah mengikuti workshop, peserta mampu menjelaskan konsep-konsep dasar seperti konsistensi, hierarki visual, aksesibilitas, dan responsivitas dalam desain antarmuka. Selain itu, peserta juga memahami pentingnya pengalaman pengguna yang optimal dalam pengembangan aplikasi dan website, terutama dalam konteks pengguna di lingkungan Pondok Pesantren.

2) Pembuatan Wireframe dan Sketsa Desain

Dalam sesi praktik, peserta diminta untuk membuat wireframe atau sketsa desain awal dari aplikasi yang relevan dengan kebutuhan Pondok Pesantren. Meskipun desain yang dihasilkan tidak mencapai tahap prototipe fungsional, para peserta berhasil menciptakan desain yang memperhatikan elemen-elemen dasar UI/UX. Desain yang dihasilkan mencakup komponen-komponen seperti struktur navigasi, penggunaan warna, dan penataan elemen-elemen antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, meskipun masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut.

3) Evaluasi dan Umpan Balik

Selama sesi evaluasi, peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan desain mereka dan menerima umpan balik langsung dari fasilitator dan sesama peserta. Umpan balik yang diterima mencakup aspek-aspek kreativitas, fungsi interaktif, dan aksesibilitas desain. Diskusi yang terjadi selama evaluasi sangat membantu peserta untuk mengenali kekurangan dalam desain mereka dan memperbaikinya, terutama dalam hal memperjelas navigasi dan meningkatkan interaksi dengan pengguna.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pelaksanaan workshop ini berhasil mencapai sebagian besar tujuan yang telah ditetapkan, meskipun terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk perbaikan di masa depan. Beberapa temuan dan pembahasan berikut memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama workshop.

1) Tantangan dalam Pengaplikasian Konsep UI/UX

Meskipun peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep dasar UI/UX, tantangan terbesar yang dihadapi peserta adalah dalam mengaplikasikan teori ke dalam praktik desain yang lebih kompleks. Sebagian besar peserta merasa kesulitan dalam menerjemahkan teori desain yang telah diajarkan ke dalam aplikasi nyata, terutama dalam hal mendesain fitur-fitur interaktif dan elemen desain yang lebih dinamis. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun dasar teori sudah dikuasai, untuk mencapai desain yang lebih canggih dan interaktif diperlukan latihan lebih intensif dan pendampingan berkelanjutan.

2) Desain yang Masih Terbatas pada Template

Salah satu temuan utama dalam workshop ini adalah bahwa sebagian besar desain yang dihasilkan peserta menggunakan template desain yang cukup seragam dan tidak sepenuhnya mencerminkan kebutuhan khusus Pondok Pesantren Al Mumtaz. Hal ini



menunjukkan perlunya pendekatan desain yang lebih kreatif dan personal untuk lebih mencerminkan karakteristik unik pesantren. Sebagai langkah perbaikan, peserta perlu diberikan lebih banyak kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan mendalami lebih lanjut tentang identitas Pondok Pesantren dalam desain yang mereka buat.

3) Peningkatan Interaktivitas dan Fungsionalitas

Evaluasi terhadap desain yang dihasilkan menunjukkan bahwa beberapa fitur interaktif masih terbatas, seperti kurangnya personalisasi tampilan pengguna, notifikasi real-time, dan modul feedback pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang masih belum sepenuhnya responsif terhadap kebutuhan pengguna yang berbeda, seperti santri, staf, atau pengelola pondok pesantren. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran lanjutan mengenai teknik-teknik interaktif dan pengujian pengalaman pengguna (user testing) sangat diperlukan untuk memperbaiki fungsionalitas desain.

4) Rencana Pengembangan dan Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik yang diterima, terdapat beberapa langkah pengembangan yang perlu dilakukan:

- **Desain UI yang Lebih Kreatif:** Untuk menciptakan antarmuka yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan Pondok Pesantren Al Mumtaz, disarankan untuk menggunakan desain yang lebih kreatif, mengurangi ketergantungan pada template, dan mempertimbangkan karakteristik unik pesantren.
- **Pengembangan Fitur Interaktif:** Peningkatan fitur-fitur interaktif seperti dashboard pengguna, notifikasi real-time, dan modul feedback sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- **Integrasi dan Pengembangan Sistem:** Pengembangan sistem informasi dan website berbasis smart school yang lebih terintegrasi dengan fitur-fitur penting, seperti modul pelaporan kegiatan dan integrasi database yang lebih fleksibel, harus menjadi fokus pengembangan berikutnya.

5) Dukungan Berkelanjutan dan Pelatihan Lanjutan

Workshop ini memberikan dasar yang solid mengenai UI/UX design, namun untuk menghasilkan desain aplikasi yang lebih kompleks dan canggih, diperlukan pelatihan lanjutan. Selain itu, pondok pesantren juga bisa mengadakan sesi lanjutan untuk memantapkan keterampilan peserta dalam penggunaan perangkat lunak desain serta pengujian aplikasi di dunia nyata.

4. KESIMPULAN

Workshop UI/UX Design yang dilaksanakan di Pondok Pesantren Terpadu Al Mumtaz berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam merancang desain antarmuka pengguna yang efektif dan responsif. Melalui pelatihan ini, peserta berhasil memahami prinsip-prinsip dasar desain UI/UX dan dapat mengaplikasikan



pengetahuan tersebut dalam pembuatan wireframe dan sketsa desain aplikasi yang relevan dengan kebutuhan pesantren.

Meskipun peserta menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam pemahaman konsep UI/UX, tantangan utama yang dihadapi adalah dalam mengaplikasikan teori ke dalam desain yang lebih kompleks dan interaktif. Beberapa desain yang dihasilkan masih terbatas pada template dan kurang mencerminkan kebutuhan unik Pondok Pesantren Al Mumtaz. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk menciptakan desain yang lebih kreatif, personal, dan dinamis.

Dari evaluasi yang dilakukan, terlihat bahwa peningkatan fitur interaktif dan aksesibilitas pada desain sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Selain itu, penting untuk mengadakan pelatihan lanjutan untuk memperdalam keterampilan peserta dalam merancang aplikasi yang lebih kompleks dan terintegrasi dengan sistem informasi pondok pesantren.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar Pondok Pesantren Al Mumtaz melanjutkan upaya pengembangan website dan sistem informasi berbasis UI/UX yang lebih terintegrasi, serta melibatkan peserta dalam proses pengembangan lebih lanjut. Program pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan dapat menjadi langkah strategis untuk memastikan bahwa hasil dari workshop ini memberikan dampak jangka panjang yang positif bagi pengembangan platform digital di Pondok Pesantren Al Mumtaz.

Dengan demikian, workshop ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi peserta, tetapi juga mendukung pengembangan teknologi pendidikan dan digitalisasi di lembaga pendidikan berbasis pesantren, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan dan manajemen di masa depan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ersania, A. B., Julianto, I. N. L., & Swandi, I. W. (2025). Systematic Literature Review for User Interface Design and User Experience of Animation Media in Enhancing the Concentration of Children with Special Needs. *Jurnal Sositelknologi*, 24(1), 28–39. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2025.24.1.3>
- Firmansyah, B., Jonathan, M., Andreas, J., Philip, S., & Hidayaturrahman. (2023). Application of UI/UX in Tourism Information Service Problems: A Review. *Proceedings of the 8th International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology*, 462–472. <https://doi.org/10.1145/3626641.3627603>
- Kwak, S., Kim, C.-, & Kwon, J. (2024). A Study on UI/UX Design of AI-Science Convergence Digital Education Content. *Journal of Next-Generation Convergence Information Services Technology*, 13(6), 733–744. <https://doi.org/10.29056/jncist.2024.12.02>
- Nuchitprasitchai, S., Chotirat, S., & Nimkoompai, A. (2024). HCI/UX/UI Education Issues and Learning Challenges for Thai Undergraduate Students. *2024 8th International Conference on Information Technology (InCIT)*, 132–137. <https://doi.org/10.1109/InCIT63192.2024.10810605>
- Rahman, B. (2021). Level of Impact of Tourism Development with Participatory Planning in Indonesia Tourism. In *Insights into Economics and Management Vol. 6* (pp. 41–49). Book Publisher International (a part of SCIENCEDOMAIN International).



<https://doi.org/10.9734/bpi/ieam/v6/7300D>

Syukur, M. R., Muhammad, D., Chairuddin, C., & Herwanto, P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pintebis Kursus Online Bisnis dan Teknologi. VISA: Journal of Vision and Ideas, 4(3).
<https://doi.org/10.47467/visa.v4i3.4209>